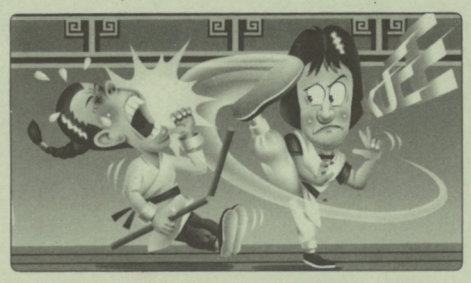
Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

EUROPEAN VERSION <NES-P-SX>

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

KUNG FU*

ANLEITUNG



*Diese Spiel-Kassette kann nur zusammen mit der europäischen Ausführung des NES-Grundgerätes gespielt werden.

©1985 Nintendo
Nintendo Co.,Ltd.

*IREM 1984

Printed in Japan FRG

Wir freuen uns daß Sie sich für das Nintendo® Entertainment System™ Kung Fu* Pak entschieden haben.

SPIELGEGENSTAND/SPIELBESCHREIBUNG

Tritt, spring und boxe, bis du auf deinem Weg am Sieg angelangt bist. Mach den Messerwerfer fertig; streck den Stabkämpfer nieder, und schlag die widerlichen Brüder Tom-Tom k.o. in diesem Kampfsportturnier, das randvoll mit Action ist. Du mußt deine Gegner schlagen und die schöne Sylvia retten, die im obersten Stock gefangengehalten wird. Immer, wenn du glaubst, du hast es deinen Gegnern gezeigt, kommen schon der nächste Gigant, eine Schlange, oder ein feuerspeiender Drache, die dein Kung Fu auf die Probe stellen werden, um die Ecke.

Bitte lies diese Anleitungen genau durch, damit du das neue Spiel gut in den Griff bekommst, und heb den Prospekt für spätere Fragen auf.

1. ZUR BEACHTUNG

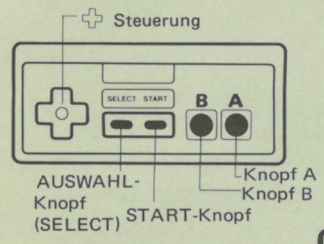
1) Dies ist ein Präzisionsspiel. Man sollte es nicht an sehr heißen oder kalten Orten aufbewahren. Auf keinen Fall sollte man es anstoßen, fallenlassen oder auseinandernehmen.
2) Die Kontakte dürfen nicht berührt, naßgemacht oder verschmutzt werden, sonst geht das Spiel kaputt.
3) Nicht mit Benzin, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen.

Hinweis: Zur Verbesserung des Spiels können technische oder allgemeine Veränderungen ohne Vorankündigung durchgeführt werden.

2. BEZEICHNUNGEN DER BEDIENUNGSTEILE UND BEDIENUNGSANLEITUNG

Bedienung 1 — für nur 1 Spieler
Bedienung 2 — für den Doppelpartner

Bedienung 1/Bedienung 2

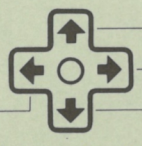


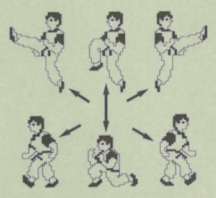
Knopf A
Er schlägt.

Knopf B
Er tritt.

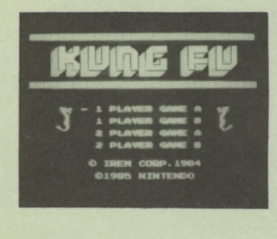
Wenn der Gegner Thomas gefangen hat, kannst du ihm so helfen: Drück Knöpfe A und B, und drück schnell auf die Steuerung ✥.

✥ Steuerung
Bewegt Thomas.





* Wenn du schnell oben auf die Steuerung ✥ drückst, während sich Thomas seitwärts bewegt, fliegt er in diagonaler Richtung.



AUSWAHL-Knopf (SELECT)
Wenn dieser Knopf gedrückt wird, bewegt sich das Dolch-Symbol ( ). Stell es neben die Spielart, die du haben möchtest.

START-Knopf
Wenn man auf diesen Knopf drückt, beginnt das Spiel.

Pause:
Wenn du mitten in einem Spiel eine Pause machen möchtest, drückst du einfach den START-Knopf. Dann ertönt das Pausenzeichen, und das Spiel wird unterbrochen. Zum Weiterspielen an der gleichen Stelle noch einmal auf START drücken.

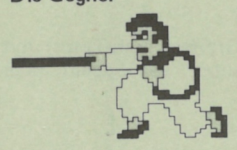
- Spiel A ist für Anfänger entworfen, Spiel B für Spezialisten.
- Wenn man während der Demonstration am Anfang auf START oder auf SELECT (AUSWAHL) drückt, erscheint die Auswahlliste wieder auf dem Bildschirm.
- Spielart A und Spielart B haben getrennte TOP SCORE (Höchstpunktzahl-) Anzeigen.
- TOP SCORE wird gelöscht, sobald man das Gerät abschaltet.

Spielfiguren

THOMAS
Ein zäher Kung Fu-Experte, der die Kunst der kraftvollen Schläge, der scharfen und gutgezielten Tritte aus dem Stand und im Sprung gemeistert hat. Der Spieler muß entscheiden, welche Taktiken Thomas anwenden soll.

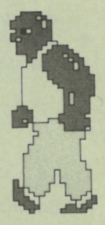
SYLVIA
Sie ist von der geheimnisvollen Bande "X" entführt worden und wird im obersten Stockwerk der Festung gefangengehalten. Sie sieht mit fieberhafter Spannung ihrer Rettung durch Thomas entgegen.

Die Gegner



Stabkämpfer
(Der Boß im 1. Stock)
Wenn er seinen Stab durch die Luft wirbelt, ist es sehr riskant, ihm ohne Waffe entgegenzutreten ..... 2000 Punkte

Gigant
(Der Boß im 3. Stock)
Stark wie Herkules. Er ist langsam, aber er hat unbändige Kraft. Paß ja auf seinen Schwinger auf! ..... 3000 Punkte



Bumerangkämpfer
(Der Boß im 2. Stock)
Er wirft mit Bumerangs. Mach dich mit der Flugbahn der Bumerangs vertraut ..... 3000 Punkte

Schwarzer Magier
(Der Boß im 4. Stock)
Er kann seine Körperteile, ja sogar seinen Kopf, wieder nachwachsenlassen, wenn sie abgetrennt werden. Und das ist nicht der einzige Trick, den er beherrscht. Wie kann man wohl mit dem fertig werden? ..... 5000 Punkte

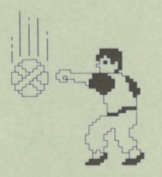
Der Bandenführer, Mr. X
(Der Boß im 5. Stock)
Er ist Meister aller Kampfsportarten und der stärkste Mann in der Festung. Er gebraucht alle nur möglichen Kniffe; das macht einen Kampf mit ihm zu einer tödlichen Sache ..... 10000 Punkte

Messerwerfer
Mit sicherer Hand wirft er seine Messer genau auf Thomas.
*Tritt . . . . . 500 Punkte
*Schlag . . . . . 800 Punkte
*Sprung . . . . . 1000 Punkte

Der Greifer
Von seiner Sorte gibt es viele, die auf Thomas losgehen. Keine besonderen Techniken.
* Tritt . . . . . 100 Punkte
*Schlag . . . . . 200 Punkte
*Sprung . . . . . 200 Punkte

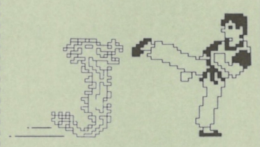
Tom-Toms
Sie haben es auf Thomas abgesehen. Sie können sich mitten in der Luft umdrehen und angreifen .
* Tritt . . . . . 200 Punkte
*Schlag . . . . . 300 Punkte

Drachenkugel
Fällt von der Decke herunter.



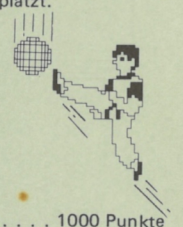
Tritt
Schlag . . . . . 000 Punkte

Drachen
Er schnaubt Feuer. Mach ihn fertig, bevor er angreift.



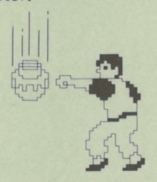
Tritt
Schlag . . . . . 2000 Punkte

Konfettikugel
Fällt von der Decke herunter. Mach sie kaputt, bevor sie platzt.



Tritt
Schlag . . . . . 1000 Punkte

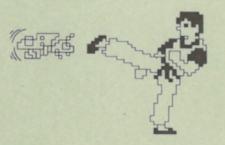
Schlangenkorb
Fällt von der Decke herunter.



Tritt
Schlag . . . . . 000 Punkte

Schlange
Sie kommt aus dem Korb heraus. Spring drüber, sonst wirst du gebissen.

Giftmotte
Greif sie an, wenn sie auf dich losfliegt.

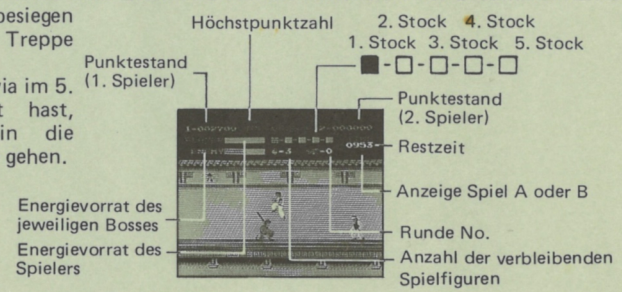


Tritt . . . . . 500 Punkte
Schlag . . . . . 600 Punkte

3. SO WIRD GESPIELT

Regeln

1. Eine Rund geht vom 1. bis zum 5. Stock, wo Sylvia gefangengehalten wird.
2. Die Gefahren und die Kämpfer, die Thomas erwarten, sind je nach Stockwerk verschieden.
3. Du mußt den Angriffen dieser Gegner ausweichen und Schläge und Tritte anwenden.
4. Einige Gegner sind schon nach einem Treffer fertig, andere nach zwei, und wieder andere erst, wenn ihre Energie verbraucht ist.
5. Sobald Thomas gepackt wird, geht es mit seiner Kraft rapide bergab. Wenn du die ✥ Steuerung und Knöpfe A und B schnell betätigst, kann er sich losreißen.
6. Jedes Stockwerk hat eine Zeituhr. Du mußt innerhalb einer bestimmten Zeit die Gegner besiegen und die Treppe hochsteigen.
7. Sobald du Sylvia im 5. Stock befreit hast, kannst du in die nächste Runde gehen.



Vorsicht!

- Immer, wenn Thomas angegriffen wird, wird er schwächer. Sollte seine Energie zu Ende gehen, ist er verloren.
- Sobald die Zeit abgelaufen ist (TIME 0000), ist Thomas verloren.

Punktewertung

- Zeit, die am Ende übrig ist, wird zu deinen Punkten dazugezählt (x 10 Punkte).
- Falls Thomas noch Kraft übrig hat, wird sie auch zu deinen Punkten dazugezählt (x 100 Punkte).
- Die Spielpunkte bekommst du für besiegte Gegner.

Hinweis: Wenn du eine Gruppe von Gegnern (z.B. Greifer, Tom-Toms) mit einem einzigen Sprung außer Gefecht setzt, verdoppeln oder vervierfachen sich die Punkte dafür.

Bonus

- Bei 50000 Punkten bekommst du noch eine Spielfigur.